

Resumo Projeto Final MC322 - Criador de Decks

Este projeto foi realizado por:

Ana Beatriz Mota Ferreira, RA: 248220;

Erivelton Villeno Soares de Oliveira, RA: 247073;

João Pedro Martins Leôncio Eusébio, RA: 241526;

Lucca Chinelato, RA: 239060.

O projeto consiste em um Criador de Decks de cartas do jogo Hearthstone, em que o programa utiliza cartas cadastradas no arquivo “cartas.json” e permite que o usuário escolha quais delas estarão em seu deck - cartas a serem utilizadas pelo jogador - para iniciar o jogo. Tais configurações são salvas no arquivo “decksUsuário.json”. Cada carta possui seus atributos e são selecionadas a partir de um menu interativo que limita a quantidade de escolhas para 20 cartas.

O projeto possui as classes abstratas “Tela” e “Carta”, das quais as classes “TelaInicial”, “TelaPrincipal” e “Feitico”, “Lacaio” são filhos. As Classes “CriadorDecks” e “DeckWrapper” são responsáveis por transformar as informações dos arquivos citados em objetos dessas classes. Além disso, a classe “ButtonListCellRender” é uma classe para auxiliar o menu de escolha de cartas na classe “TelaPrincipal”.

Para a interligação entre as classes, temos que a classe “CriadorDecks” consegue criar vários deck que ficam armazenados em “decksUsuário.json”. A “CriadorDeck” também possui acesso ao banco de cartas pré-montadas no sistema. Por meio desta classe podemos inicializar uma nova instância de “Deck”, que é um ArrayList de de “Cartas” com limite de tamanho de 20 cartas. Por fim, a interface que trata do funcionamento do sistema, é por meio dela que conseguimos mexer no sistema e realizar as operações desejadas.

Há uma implementação de um tratamento de exceções na classe “CriadorDecks”, a qual trata o erro caso o arquivo com as castas tenha alguma informação que impeça a utilização dos seus métodos.